

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini proses mengajar di kelas sangat memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi lebih menarik dan lebih jelas. Media pembelajaran ini juga yang memiliki peran penting dalam menunjang kesuksesan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran memberikan stimulasi terhadap pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat secara otomatis mendorong proses belajar dalam diri peserta didik (Rifa dkk, 2021). Tidak hanya itu, penggunaan media pembelajaran ini juga dapat memberikan kemudahan bagi guru sehingga guru dapat menyampaikan pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran ini harus dengan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan dengan media pembelajaran ini peserta didik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajarnya. Perkembangan teknologi yang pesat ini menambah porsir tuntutan seorang guru untuk meningkatkan kemampuannya untuk menjadi lebih kreatif dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang bersifat lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan teknologi yang ada guru harus mampu meningkatkan kemauan belajarnya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Andi dkk, 2023).

Melihat dari situasi dan kondisi peserta didik saat ini yang semakin sulit untuk dibina dan diajari bahkan sangat sulit untuk mendapatkan perhatian peserta didik di dalam kelas ketika proses belajar mengajar.

Hinilah yang menjadi alasan bagi guru untuk menyiapkan strategi-strategi dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk dapat mengontrol kelas dan menarik perhatian peserta didik dengan rasa keingintahuannya (Nurazmi dkk., 2023). Konsep pendidikan Abad 21 ini sangat penting untuk dikembangkan karena jika dilihat dari kenyataan persaingan dunia kerja yang semakin sulit dan ketat maka tidak akan cukup jika siswa hanya dibekali dengan kemampuan kognitif saja.

Pembelajaran abad 21 sendiri memuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi yang harus dimiliki peserta didik agar mampu menghadapi tantangan masa depan. Keterampilan abad 21 ini yang harus ada dalam setiap pembelajaran peserta didik di kelas. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul dengan berpikir rasional, berpikir kreatif, dan memiliki berbagai ide yang didapat dari berbagai sumber dengan memanfaatkan teknologi (Mashudi, 2021).

Pembelajaran abad 21 ini guru dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan zaman yaitu teknologi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Namun kenyataannya yang terjadi saat ini pada dunia pendidikan yaitu zaman tidak berbanding lurus dengan kemajuan guru. Menjadi guru abad 21 ini berbeda dengan guru pada abad sebelumnya yang dilihat hanya dari kharismanya semata.

Guru harus lebih dari pada itu, guru harus mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti perkembangan zaman dan dituntut harus mampu berinovasi dan berkreasi. Keadaan ini berpengaruh pada pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia yang mengharuskan semua lembaga pendidikan untuk menguasai ICT *literacy skill*. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sepenuhnya untuk memenuhi tuntutan pekerjaan dan tuntutan dari abad 21 (Angraini dkk., 2017).

Dampak yang diharapkan dari pendidikan abad 21 ini adalah mampu mencapai hasil belajar yang sesuai dengan pendidikan abad 21. Untuk mencapai hal ini tidak terlepas dari peran dan tanggung jawab seorang guru. Pembelajaran abad 21 ini jauh berbeda dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya berpusat pada guru, sedangkan dalam pembelajaran abad 21 ini peserta didik sebagai peran utama dan guru sebagai fasilitator (Yulianti & Wulandari, 2021).

Salah satu indikator yang menciptakan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik melalui literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai informasi secara luas dan bebas yang diperoleh melalui bantuan digital. Penggunaan secara luas dan bebas yang dimaksud tentunya dalam ruang lingkup norma, etika dan budaya. Literasi digital ini tidak hanya cakap dalam menggunakan teknologi melainkan juga harus cakap dalam menerima dan berbagi informasi.

Cakap berkomunikasi, memiliki sikap tanggung jawab, berpikir kritis, bersosialisasi, inspiratif, kreatif sebagai kompetensi digital dalam pencapaian tujuan pendidikan agar dapat hidup sejahtera. Pendidikan yang maju dan berkembang dapat diukur dari warga yang mampu dan memiliki daya saing

dengan warga lain bahkan negara lain. Pada pendidikan abad 21 ini menekankan pada penguasaan enam literasi dasar agar peserta didik dapat bersaing dan memenangkan persaingan global (Silalahi dkk, 2022).

Literasi dasar tersebut mencakup literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya kewargaan. Tercapainya literasi dasar ini harus melalui tiga unsur yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah. Gerakan literasi ini telah digiatkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2016 yang disebut sebagai Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan budaya literasi pada setiap ranah pendidikan dan melahirkan kebiasaan membaca sepanjang hayat (Nudiati, 2020).

Literasi digital dalam pendidikan dilakukan dalam dua pendekatan yaitu pendekatan konseptual yang berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, dan melalui pendekatan operasional yang berfokus pada kecakapan dalam menggunakan media itu sendiri (Silalahi dkk, 2022). Strategi pembelajaran yang memanfaatkan media yaitu pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Media interaktif adalah alat pembelajaran yang dibuat secara sistematis dengan menarik dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Media interaktif ini berisi materi pelajaran, latihan soal, latihan praktek, dan kuis. Media pembelajaran interaktif sebagai menambah pengetahuan literasi digital guru adalah dengan menggunakan *Prezi*. *Prezi* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi berbasis internet. *Prezi* juga dapat digunakan

sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai ide yang dituangkan di atas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini telah menggunakan *en : Zooming User Interface (ZUI)* yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi (Vidiasti, 2019).

Selain kompetensi utama yang harus dimiliki guru, kemampuan fisik guru juga merupakan salah satu bagian penting yang menentukan kinerja guru yang berkualitas. Salah satu faktor yang menentukan kemampuan fisik seseorang adalah usia. Walaupun tidak adanya bukti yang kuat, tetapi ada kepercayaan luas bahwa kinerja semakin menurun sesuai dengan bertambahnya usia. Usia kerap menjadi penyebab menurunnya kualitas mental dan psikomotorik. Bertambahnya usia diikuti dengan penurunan beberapa kemampuan fisiologis dan hal ini biasanya dimulai dari usia 30-50 tahun.

Hal ini jugalah yang diduga dapat mempengaruhi minat dan kemampuan guru dalam memaksimalkan kualitas mutu pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Palupi dkk., 2019). Guru juga kurang mendapatkan pelatihan tentang penggunaan dasar di bidang pengoperasian komputer dan pemanfaatan internet dengan berbagai fasilitas yang tersedia. Kurangnya penerapan kesiapan kondisi perangkat TIK yang akan digunakan guru untuk membelajarkan peserta didiknya dan kurangnya pelaksanaan model pembelajaran terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi (Lestari, 2015).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP (Sekolah Menengah Pertama) Negeri 29 Medan Percut Sei Tuan, bahwa literasi digital guru

SMP Negeri 29 Medan masih tergolong rendah yang dibuktikan dari data di bawah ini.

Tabel 1. Media Ajar yang Digunakan oleh Guru

No.	Guru Bidang Studi	Jumlah Guru	Media Ajar Yang Digunakan
1.	Agama Islam	3	Buku dan PPT
2.	Agama Kristen	1	Buku
3.	Bahasa Indonesia	6	Buku
4.	Bahasa Inggris	7	Buku
5.	IPA	5	PPT
6.	Prakarya	2	Buku
7.	IPS	4	PPT
8.	Matematika	6	Buku
9.	Pjok	3	Buku
10.	PKn	2	Buku
11.	BK	2	Buku
12.	Bimbingan TIK	2	PPT
13.	Informatika	2	PPT
Jumlah		45	

(Sumber : data diolah oleh peneliti tahun 2024)

Jadi, dari data di atas dapat diketahui bahwa dari 45 guru bidang studi yang sudah memakai media *powerpoint* dalam mengajar di kelas masih 31%. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Prezi* Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Digital Guru dan Hasil Belajar PKn Siswa Di SMP Negeri

29 Medan”. Dengan demikian melalui pelajaran PKn berbasis media *Prezi* akan menciptakan siswa yang menghormati nilai-nilai luhur yang berakar pada tata kehidupan negara Indonesia dan diwujudkan dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Siswa juga dibekali dengan informasi, karakter, dan kapasitas esensial untuk menjaga keharmonisan hubungan setiap masyarakat sebagai bentuk bela negara. Selain itu juga membina kemampuan siswa untuk menjadi individu yang menerima, serta menjadi orang yang terhormat, sehat terpelajar, imajinatif, mandiri, dan dapat menjadi warga negara dimasa depan yang demokratis dan bertanggungjawab. Hal ini juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang cenderung kurang tertarik dan merasa jenuh ketika proses belajar berlangsung. Pembelajaran yang telah diberikan oleh guru tidak di terima baik oleh siswa sehingga capaian pembelajaran tidak tercapai (Adi Prakoso & Wijaya, 2022).

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah tahap awal dari penguasaan masalah di mana suatu objek tertentu dan situasi tertentu kita kenal dengan suatu masalah. Tujuan dari identifikasi masalah memiliki tujuan agar pembaca mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian yang ingin diteliti oleh penulis. Pada penelitian ini penulis mengidentifikasi hal yang menjadi pokok permasalahan yaitu :

1. Guru belum mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas sesuai dengan pembelajaran abad 21
2. Guru masih menerapkan *teacher center* atau masih berpusat pada guru bukan pada siswa

3. Kurangnya penerapan media pembelajaran interaktif di kelas sebagai bentuk kurangnya literasi digital guru
4. Rentan usia guru berpengaruh dalam kualitas mutu pembelajaran
5. Kurangnya pelatihan mengenai teknologi untuk guru
6. Rendahnya hasil belajar kognitif PKn siswa

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan usaha untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Tujuan dari pembatasan masalah ini yaitu untuk memfokuskan ruang lingkup penelitian sehingga penelitian hanya terfokus pada suatu masalah yang hendak diteliti tidak meluas pada masalah-masalah lain diluar penelitian. Untuk itu, dalam penelitian ini hanya membatasi masalah terkait penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* sebagai upaya meningkatkan literasi digital guru dan hasil belajar PKn siswa di SMP Negeri 29 Medan pada materi Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda di kelas VIII.

1.4. Rumusan Masalah

Perumusan masalah adalah penjelasan secara mendetail mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Maka, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan *prezi* sebagai upaya meningkatkan literasi digital guru PKn ?
2. Bagaimana literasi digital guru mempengaruhi hasil belajar PKn siswa di SMP Negeri 29 Medan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan *prezi* sebagai upaya meningkatkan literasi digital guru dan hasil belajar PKn siswa di SMP Negeri 29 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu penelitian yang bermanfaat untuk meningkatkan keilmuan dan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi serta tambahan referensi untuk penelitian berikutnya terkhusus yang berkaitan tentang Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Prezi* Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Digital Guru PKn dan Hasil Belajar PKn Siswa Di SMP Negeri 29 Medan.

1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu baik akademisi maupun mahasiswa untuk memahami mengenai Implementasi Media Pembelajaran Interaktif *Prezi* Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Digital Guru PKn dan Hasil Belajar PKn Siswa Di SMP Negeri 29 Medan. Adapun penelitian ini dapat berguna bagi :

1. Peneliti, penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan peneliti dalam penulisan karya ilmiah dan sebagai pengetahuan tambahan bagi peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru Pendidikan Pancasila.

2. Guru, penelitian ini dapat bermanfaat untuk masukan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dan dapat mengembangkan keterampilan belajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.
3. Siswa, penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar pada pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.



THE
Character Building
UNIVERSITY